

## Frækt sagt har leg den samme betydning som at spise og sove

ANNE RUMLAND ØSTBYGAARD, TEKST OG FOTO

Politiken 2. September 2022

**Leg er en megatrend, og også voksne har brug for at lege. Sådan lyder det fra tre eksperter, der fortæller, at man kan lege, selv når man sidder på kontoret og passer telefonen.**

Designskolen i Kolding har fået Danmarks - og muligvis verdens - første legeprofessor.

Lego buldrer frem som verdens største legetøjskoncern.

Og studerende fra hele verden kommer til Danmark for at studere på en lege-design-uddannelse.

Det er blot tre eksempler på, at leg trender i Danmark. Leg kan endda ses som en megatrend på linje med bæredygtighed og 'det gode liv', siger eksperterne.

Og måske er leg ligefrem godt for dit psykiske helbred.

»Frækt sagt har leg den samme betydning som at spise og sove - og vi har forskning, som viser, at manglen på leg kan føre til angst«, siger Helle Marie Skovbjerg, legeprofessor ved Designskolen Kolding.

Alle leger, også voksne, siger Lene Tanggaard, rektor på Designskolen Kolding og professor i pædagogisk psykologi på Aalborg Universitet. Vi behøver simpelthen ikke lave 'noget fornuftigt' hele tiden: »For mig er leg mere en hverdagspraksis.

Når man jammer i en pause. Det er der, legen er«, siger Lene Tanggaard.

Carsten Jessen, ph. d. i leg og teknologi og lektor emeritus ved Aarhus Universitet, er enig i, at leg er for alle generationer - og altid har været det: »Historisk set for eksempel til fest, hvor man havde alt fra børnelege til kraftlege for mændene. Men i en periode har vi forbundet leg med det at være barn og har set på det som noget uvigtigt.

I dag er leg igen anerkendt for at være noget, der er for alle aldre«, siger Carsten Jessen, der betegner leg som en global megatrend.

Leg er ikke bare noget, vi gør og har brug for. Det er også en rettighed ifølge FN's Børnekonvention. En rettighed, som bør inkorporeres i alle relevante politiske beslutninger verden over. Det arbejder den verdensomspændende ngo, International Play Association (IPA) for.

IPA blev i tidernes morgen grundlagt i Danmark med udgangspunkt i de såkaldte skrammellegepladser i 1940'erne, hvor børn brugte materialer fra byggepladser til at lege med og bygge deres egne huse. I dag er Carsten Jessen formand for den danske del af ngo'en.

Danmarks første skrammellegeplads ligger i København og findes stadig den dag i dag - som fritidshjem og -klub for i alt omkring 140 børn i Emdrup og Ydre Østerbro.

I vores tid befinder langt de fleste børn sig i en institution meget af tiden og løber eksempelvis ikke bare ud i naturen for at finde deres eget legetøj.

»Derfor skal vi være bedre til at planlægge og designe rammerne i institutionerne.

Vi skal være mere bevidste om, hvordan de påvirker børns legemuligheder«, siger Carsten Jessen, der siger, at der hidtil ikke er blevet forsket meget i det: »Måske i 60'erne og 70'erne. Men i 90'erne syntes man, at det var noget pjat. Først i 10'erne kom det tilbage, og nu har vi en professor i leg«, siger han med henvisning til Designskolen Koldings professor Helle Marie Skovbjerg.

### *Rod giver kloge børn*

Netop Helle Marie Skovbjerg understreger, at leg er ligesom venskab, kærlighed og gele. Det er svært at få et fast greb om.

Alligevel vil hun og de andre legeeksperter gerne forsøge at definere, hvad leg er.

Fælles for deres definitioner er, at leg er en form for stemning. Men leg er også noget eksistentielt. Som Carsten Jessen siger: »Leg er dér, hvor du hæver dig ud over den kedelige hverdag og bliver til lige nu og her, så det bliver lettere at være«. Det er også en oplevelse af, at man bare vil have noget til at fortsætte, og at det føles meningsfuldt, og at man har lyst til at øve sig i en uendelighed.

»Som børn, der kan navnene på 200 pokémoner«, siger Helle Marie Skovbjerg.

Leg er antitesen til planlægning og faste skemaer. Carsten Jessen går så vidt, at han siger, at rod giver kloge børn, for man skal give børnene mulighed for at undersøge verden i stedet for at planlægge og strukturere for meget for dem.

Og så skal vi voksne ikke tro, at vi ved bedst.

»Vi er gode til at vide, hvad børn synes er sjovt at lege med - især hvis vi lytter til dem!«, som rektor på designskolen Lene Tanggaard siger.

### *Design af godt legetøj*

Ud over at rammerne for leg har ændret sig, peger Carsten Jessen også på et andet og helt afgørende skift i den måde, børn leger på.

Og det handler ikke - som man måske ellers skulle tro - om den digitale udvikling.

Da computerspil kom frem i 1980'erne, var Carsten Jessen ellers til at begynde med stærkt kritisk: »Jeg ærgrede mig over, at børn var begyndt at spille computerspil i stedet for at lege. Det ødelagde jo børnekulturen! Men da jeg fik set efter, viste det sig, at de små lærte af de store - sådan som det altid har været i legekulturen«. »Det er jo en kæmpe inspiration at være fem år og prøve at efterligne det, en 14-årig kan«, tilføjer Carsten Jessen.

Men for det meste foregår det nutidige børneliv i institutioner, hvor børnene mest er sammen med jævnaldrende. Og det bør have betydning for den måde, man designer legetøj i dag.

»Man er nødt til at designe legetøj og legepladser, som kan inspirere de små børn til det, som de ældre børn tidligere lærte de små«. Designproces er en gevaldig udfordring.

Legetøjet skal skabe nogle formler for leg, men de må ikke være for styrende.

Der skal være en frihed til at udfolde sig og skabe egne universer. Men man kan heller ikke lege ud i det blå. Der skal være en inspiration.

»Det er svært at vælge noget legetøj, som bare virker, men forældre skal ikke se på, hvad børnene kan lære af det. Det handler jo ikke så meget om, hvad de leger med, men hvordan de gør det. At de skaber noget socialt, deler viden, og endda at de skændes, for det er også en del af leg. Vores tilværelser består jo af konflikter og uenigheder, og det skal man også lære at håndtere«, siger Carsten Jessen og nævner sit favoriteksempel på den læring: »Børn, som ikke vil spille fodbold, fordi de er ved at tabe, og får at

vide, at så må de ud og sidde på bænken. Så sidder de og kigger på, og så går der ikke lang tid, før de indvilger i at deltage i kampen på spillets præmisser«. Legeprofessor Helle Marie Skovbjerg er heller ikke så optaget af det enkelte stykke legetøj. Hun går mere op i, om det er muligt at skabe legeuniverser. Legetøjet må ikke være 'scriptet', dvs. 'lukket' med tre knapper, man kan trykke på, og så er den leg udtømt.

Tværtimod skal der være en åbenhed, hvor legetøjet kan bruges i flere sammenhænge, for eksempel legoklodsene, som både er til den enkle handling og til kæmpe universer og konstruktionslege.

### *Leg versus læring*

Børns vigtigste udviklingsmotor er leg, siger rektor ved Designskolen Kolding, Lene Tanggaard: »Det er der, hvor de bruger deres fantasi og forestillingsevne. Vi tror, at, hvis de skal lære noget, skal det se ud som i skolen, men legen kan rumme læreprocesser.

For eksempel udvikler børn deres evne til symbolsk repræsentation, når de leger, at en træpind bliver til et sværd«. Flere steder i verden er læring og disciplinering langt vigtigere end leg.

Og på det område mener de tre eksperter, at Danmark har et forspring. For eksempel er Danmark og dansk design kendt for at være inkluderende, demokratisk, legende, menneskevenligt, bæredygtigt og smukt, forklarer Lene Tanggaard.

Helle Marie Skovbjerg, der er kritisk over for instrumentaliseringen af leg, ser gerne leg sat ind i skolesammenhæng.

Men det kræver en meget høj legefaglighed fra den voksne, hvis man skal sikre sig, at legen ikke bliver meningsløs for deltagerne.

»Legen dør, hvis vi kun bringer legekvaliteter ind, som vi selv bryder os om.

Vi skal være villige til, at der opstår noget andet i situationen end det, vi lige selv havde forestillet os«, siger legeprofessoren.

Og som Carsten Jessen siger: »Hvis først man har et formål med at lege, så fordamper legen ligesom«. Leg skal heller ikke tvinges ind i workshops for voksne. I stedet skal vi respektere, at vi ikke behøver at lave noget fornuftigt hele tiden, siger Lene Tanggaard.

Som et eksempel nævner hun en specialestuderendes undersøgelse af arbejdspladser, blandt andet et callcenter, hvor de også modtog sure opkald.

»En medarbejder havde lavet briller af en plastikkop og elastikker og fundet ud af, at samtalerne med kunderne gik bedre, når hun havde dem på«.

### *Stærk børnekultur*

Nu da Politiken har fat i de nogle af de største eksperter inden for leg - ud over børn selv, forstås - vil vi gerne runde af med at spørge, om vi voksne skal være bekymrede: Leger børn for lidt i dag? Det korte svar er nej.

Hvis børn for eksempel sidder klistret til skærmen og ser YouTube, er det, fordi de får noget ud af det.

»De lader sig ikke bare underholde. De ser noget, de kan bruge til at lege næste dag. De går efter noget fælles og taler med hinanden om, hvad de ser«, siger Carsten Jessen.

Den digitale dimension er stadig så ny for flere generationer af voksne, at de tror, at børn kun sidder passivt foran skærmene.

»Mange voksne betragter det som uægte leg, eller ikkeleg, men der er mange lighedspunkter til leg i den analoge verden«, siger Helle Marie Skovbjerg.

YouTube og skærmb brug er først et problem, hvis børnene bruger det, fordi de ikke har andre muligheder. Hvis de ikke får lov til at gå uden for en dør, fordi det er farligt, så står forældrene selv i vejen for, at børn kan lave noget andet end at kugle foran en skærm: »Hvis vi fælder træerne i børnehaven, fordi børnene ikke må klatre op i dem, eller vi står og råber ' pas nu på', hvis de nærmer sig en trampolin, så indskrænker vi vores børns bevægelsesfrihed«, siger Helle Marie Skovbjerg, der har forsket i risikofyldt leg og har som mantra, at det gælder om at lade børn prøve lidt af hvert.

»Det er ligesom med mad. Vi vil gerne have, at vores børn smager på noget forskelligt«, siger Helle Marie Skovbjerg.

Lene Tanggaard vender også skytset om: Måske skal forældre blive bedre til at kigge på sig selv i stedet for at være så fokuseret på børnene og stille så høje krav til dem.

»Sænk skuldrene! Jeg vil gerne invitere til, at forældre slapper mere af i stedet for at tænke på, hvad de kan få ud af alting.

Der er for mange voksne, som presser sig selv og deres børn«. Og så skal vi have respekt for, at børnenes leg ikke altid er noget, vi voksne forstår.

Ifølge Carsten Jessen udveksler børn tips og tricks med hinanden meget mere, end vi tror.

»Hvem har lært dem at spille computer? Det har de lært hinanden«, siger han og fortsætter: »Det svarer til at spørge: ' Hvor har du lært at strikke?' Det er jo gennem veninden, bedstemor eller YouTube. Det er det samme, børn gør«.

kultur@pol.dk

Legen dør, hvis vi kun bringer legekvaliteter ind, som vi selv bryder os om Helle Marie Skovbjerg, legeprofessor ved Designskolen Kolding.

Alt materiale i Infomedia er ophavsretligt beskyttet Kunden må ikke sælge, videregive, distribuere, gengive eller mangfoldiggøre materiale fra Infomedia uden særlig og skriftlig aftale med Infomedia. Overført (downloadet) materiale skal slettes efter anvendelsen og må ikke indlægges i informationsgenfindingsystemer, som for eksempel elektroniske postsystemer, databaser, fælles netværk eller lignende.

Videreformidling Kunden må foretage videreformidling (ved videreformidling forstås kopiering, distribution via elektronisk post, tilrådgivningsstillelse i databaser, på netværk eller lignende) af modtagne overskrift- og indledningsformater inden forkundens egen virksomhed. Al anden videreformidling af materiale fra Infomedia skal aftales skriftligt med Infomedia.